**ОГЭ-2025. Обществознание. Теория по кодификатору. 5.4. Современная молодёжная культура.**

**Современная молодёжная культура.**

**Субкультура**– это культура специфичных социальных групп, имеющих собственные интересы, обычаи, ценности и способы самовыражения.

**Молодёжная субкультура** – это культура молодого поколения, демонстрирующего общность стиля жизни, поведения и наличия групповых норм, ценностей, стереотипов.

**Особенности молодёжной субкультуры:**

* развлекательно-досуговая направленность,
* вестернизация культурных потребностей (то есть ориентация на Запад, его образцы),
* приоритет потребительства,
* наличие неформальных групп,
* значительное влияние интернет-культуры (компьютерных игр, социальных сетей),
* **осознание себя как индивидуальности**, со своими особенностями и неповторимостью; вместе с тем осознание **себя как части социальной группы.**

**Молодёжная культура** представляет собой постоянно изменяющееся явление.

**Важной чертой молодёжной культуры** выступает осознание себя как **индивидуальност**и, со своими особенностями и неповторимостью.

Вместе с тем возникает потребность рассматривать себя **как часть социальной группы.** Желание примкнуть к той или иной группе или молодёжному движению связано с потребностью общения и возможностью заявить о своих интересах. Юношеском возрасту свойственно **стремление объединяться в неформальные группы**, которые не возглавляются взрослыми и не зарегистрированы официально как общественные молодёжные организации.

**Для неформальных молодёжных гр**упп характерно соединение единообразия и непохожести. **Единообразие в**ыражается в общих интересах и увлечениях (музыкой, спортом, танцами). Вместе с тем участники этих сообществ **стремятся выделиться** модной атрибутикой, уровнем профессионализма и оригинальностью.

**Музыкальные и танцевальные направления молодёжной субкультуры** част называют **музыкой и танцами улиц** (хип-хоп, брейк-данс, рэп).

Молодёжь часто увлекается созданием **граффити** -разрисовыванием стен красками из баллончиков. Следуя этой молодёжной моде и для предотвращения запрещённого законом вандализма (например, порчи фасадов зданий), во многих городах России **проводятся официальные соревнования по созданию граффити.**

**Геймеры**– игроки в видеоигры. Они вошли в список молодёжных **субкультур в 2013 г.,** после официального признания **киберспорта**соревнованиями по электронному спорту в виртуальном пространстве. В России существует множество игровых сообществ, веб-форумов и виртуальных сообществ онлайн-игр.

**Спортивные направления молодёжных культур** представлены различными видами экстремальных видов спорта, заключающихся в катании и исполнении различных трюков на скейтбордах, сноубордах и мотоциклах.

Среди направлений молодёжной культуры встречаются и такие, которые **нарушают общественный порядок и законность.** Футбольные хулиганы рассматривают свои действия во время футбольных матчей, до и после них как проявление собственной субкультуры. Забывая о юридической ответственности, они устраивают погромы остановок общественного транспорта и драки с представителями других футбольных клубов. Такие фанаты несут юридическую ответственность (вплоть до уголовной) за свои правонарушения.

Практически на все эти субкультуры **оказывает влияние Интернет,** который служит не только средством комм